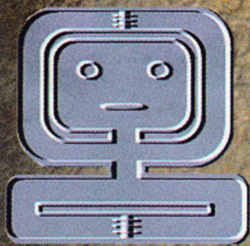


ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 3(12), ГОДИНА II, МАРТ, 1999 Г.1999 Г.

ЦЕНА 1500 лв.

www.multimedia.bg/gamemania

ИГРА НА БРОЯ:



ТОП НОВИНИ
ПЛАКАТ

Baldur's Gate™

ПРЕГЛЕД PC:

APACHE/HAVOC
CARNIVORES
CLOSE COMBAT 3: THE RUSSIAN FRONT
STARSIEGE: TRIBES
STRATEGO

ПРЕГЛЕД TV:

ASTEROIDS
STREET SK8TER
CASTLEVANIA
SMASH BROTHERS



НАРЪЧНИК:

THIEF: THE DARK PROJECT
MYTH 2
TRESPASSER
DELTA FORCE
RETURN FIRE 2
FIFA 99
NINJA:
SHADOW OF DARKNESS
TUROK 2: SEEDS OF EVIL



МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

МАГАЗИНИ

"Сердика" 28
(02) 832 635
(02) 981 5967
"Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9862
"П. Евтимий" 86
(02) 951 6772
"Витоша" 61
(02) 882 025

WWW.PULSAR-GAMES.COM

Тези игри, както и всяко друго заглавие от каталога на "ПУЛСАР", можете да поръчате и по пощата! Информация на телефон: (02) 83 26 35, (02) 981 59 67

"ПУЛСАР" търси дистрибутори за страната. Информация на телефон: (02) 954 98 11, (02) 954 98 62


King's Quest: Mask Of Eternity


Baldur's Gate [5 CD's]

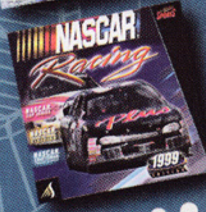

Quest For Glory V: Dragon Fire


StarCraft Expansion Pack: Brood War


Wargasm


Uprising 2: Lead And Destroy


Gangsters


Nascar Racing 1999


Star Wars: Rouge Squadron

Както винаги най-очакваните заглавия за PC са вече при ВАС.



MULTIMEDIA PULSAR

ПУЛСАР МУЛТИМЕДИЯ

Омръзна ли ви вече FIFA'99? Защото ние имаме нещо по-ново.





- Над 450 истински отбора
- Над 10000 истински футболиста
- 50 различни физиономии за футболистите
- Страхотен коментар на живо
- До 8 играча в режим "мултиплейър"
- 30 от най-известните стадиони в света
- Подобрен "изкуствен интелект"
- Поддържа D3D, 3DFX и PowerVR 3D ускорители



за PlayStation и PC

Нашата специална изненада











Пет страхотни игри за PlayStation, всяка от които можете да притежавате само за 89 999 лв.

TEKKEN 3

MEDIEVIL

CRASH BANDICOOT 3

SPYRO THE DRAGON

GRAN TURISMO

При нас можете да намерите още:

Всички най-интересни заглавия за PlayStation, Nintendo64, SEGA Saturn и SEGA Megadrive II



Невероятно разнообразие от аксесоари за всички видове конзоли

W'95, PII-200, 64M, x8

APACHE / HAVOC





Издател EMPIRE INTERACTIVE
Производител EMPIRE INTERACTIVE

Играта, за която иде реч – *Apache / Havoc*, е двоен симулатор на хеликоптер. Дотук само думичката „двоен", всичко друго звучи банално. А защо „двоен"? Отговорът е прост: можеш да управляваш както американския AH-64D Apache Longbow, така и руското чудо Mi-28N Havoc-B.

Летателният модел е отличен и достатъчно реалистичен. Дори бученето на двигателя и виенето на вятъра са представени прецизно. Добре са предадени и разликите между двата хеликоптера, въпреки че има и доста прилики.

Apache – това е най-мощният боен хеликоптер на щатите. Въоръжението му включва радар, ракети въздух-земя Hellfire с лазерно насочване, ракети въздух-въздух Stinger, ракети без насочване Hydra и 30мм картечница. В кокпита на разположение на пилота са два дисплея, на които той по желание може да избере какво точно да показват.

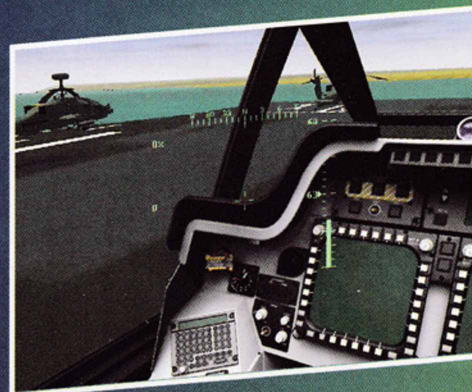
Havoc – руският представител на тежко въоръжените хеликоптерите доста по-грозен от американския си братовчед. Въоръжението му включва ракети „Игла" (въздух-въздух), насочвани с радиосигнали ракети „Атака" (въздух-земя), 80 мм и 130 мм ракети без насочване и две 30 мм картечници. В кокпита на Havoc има само един дисплей и повечето уреди са аналогови. Интересна подробност е фактът, че витлото на Apache се върти обратно на часовниковата стрелка, а това на руския представител – в посоката ѝ.

Действието в играта се развива на три основни терена – Куба, Джорджия и Златния триъгълник (Мианмар, Лаос и Тайланд). И в трите кампании трябва да се оправяш с бандюги, задигнали различен боен хардуер. Печелиш тогава, когато завладееш достатъчно земя и накараш врага да се предаде. За всяка от кампаниите имаш време за изпълнение час и половина, като през този период трябва да изпълниш всички възложени ти мисии. Допълнително повишаване на трудността на играта представлява и фактът, че можеш да се записваш само в началото на кампанията.

Графично *Apache / Havoc* изглежда страхотно. Всички превозни средства са детайлни и реалистични. Теренът също е предостатъчно тримерен и красив. Добре са представени и различните атмосферни условия. През нощта например ще трябва да управляваш с уреди за нощно виждане, през които всичко изглежда зеленикаво.

Озвучението също е на ниво. Играта е пълна с дигитализиран говор, като най-приказливи са ко-пилотът и кулите за навигация. Приятелите и враговете ти също се обаждат чат-пат, първите за да ти съобщят, че летят стремглаво към земята, а вторите – да ти отправят някоя и друга заплаха. Когато играеш от руската страна, за съжаление не чуваш типичния руски, а лош английски с руски акцент.

Като цяло играта е представител на най-добрите симулатори на хеликоптери, така че не я изпускайте. Но не забравяйте да се снабдите с поне 128 Mb RAM, заглавието е доста „паметоемко"!





Патч за *I-War*

Particle Systems пуснаха патч версия 1.24 за играта им *I-War*. Пакетът включва поправки на всички предишни патчове, включително и грешката в Nexus мисията.

Purple Moon затваря врати

Фирмата *Purple Moon*, която издаваше PC игри, ориентирани към нежната половина на геймърите, реши да прекрати дейността си. Обяснението било в невъзможността да се конкурират с мастодонтите на пазара.

Подробности около *Dark Reign II*

Activision направиха някои разкрития около очакваното им заглавие *Dark Reign II*. Както и в предишната част, основни елементи ще бъдат строежът на бази, управлението на ресурси и „здравият" бой. Доста подобрения са направени в мултиплейъра и в изкуствения интелект на играта.

Допълнение за *Railroad Tycoon II*

PopTop Software обявиха, че през пролетта ще излезе на пазара expansion pack за *Railroad Tycoon II: The Second Century*. Пакетът ще бъде издаден от *GOD* и ще включва осемнадесет кампании, модерни локомотиви, нови индустрии и др. Играта ще започва от 1930 година и ще продължава до 2030 г.

TA Kingdoms се забавя

Очакваната игра на *Cavedog – TA Kingdoms* забавя излизането си до юни при първоначално обявена дата през март. От фирмата обясняват закъснението с желанието си да направят играта наистина страхотна.

Carnivores

Издател WIZARD WORKS
Производител ACTION FORMS

W'95, P150, 16M, x4

Не знам какво ще кажат природозащитниците, но любителите на лова и феновете на компютърните игри със сигурност ще оценят *Carnivores*. Тази игра ще им даде възможност да тръгнат по дирите на найстрашните животни – динозаврите. Създателите на играта са пренесли действието в бъдещето на една новооткрита планета, където гореспоменатите влечуги се въдят в невероятни количества. Участват общо 7 динозавърски вида, като някои от тях са доста агресивни и имат неприятния навик да отвръщат на удара с удар. В началото на всяко ниво играчът си избира с кои точно динозаври ще се бори и какво оръжие ще използва – пушка, арбалет или снайпер.

От играча се изисква преди всичко да ловува, а това означава да се крие, да дебне, да преследва набелязаната жертва и чак тогава да стреля. Трябва много да се внимава, тъй като динозаврите са добре и със слуха, и със зрението, и с обонянието и нямат нищо против да закусят с ловеца. Не стига това, ами са свикнали да си щъкат съвсем свободно насам-натам, появяват се съвсем ненадейно. Това е и голям плюс на играта в сравнение с *Trespasser*, където влечугите бяха доста предвидими.







Close Combat 3: The Russian Front

Издател MICROSOFT
Производител ATOMICGAMES

W'95/98, P133, 32M, x2

Любителите на стратегии в реално време имат повод да празнуват – *Close Combat 3: Russian front*, който през януари бе пуснат на американския пазар, има с какво да учуди и най-опитния геймър. Замисълът е повече от амбициозен: на вас ви се предлага да изиграете цялата Втора световна война – като започнете с германското нахлуване в Русия през 1941 г., преминете през битката за Москва и завършите с похода до Берлин. Вместо да съсредоточат вниманието си само върху една-единствена операция, създателите на играта са решили да предложат възможно найголям избор от битки, терени и въоръжение. На ваше разположение са предоставени снежни равнини, малки градчета, гъсти гори и множество интересни карти, всички до една по-големи от картите в *Close Combat 2*. Арсеналът също така се отличава с голямо разнообразие. Е, може би няма да откриете всички модели танкове, но оръжията са толкова много, че и най-големият мърморко ще остане доволен. Съветвам ви да опитате мултиплейъра – усещането е неповторимо. Едва ли има друга PC игра, която да ви предложи подобно нещо.







Starsiege: Tribes

Издател DYNAMIX
Производител DYNAMIX

W'95/NT4, P200, 32M, x4

Най-интересното в *Tribes* е това, че тя може да се играе само в мултиплейър. Едва ли обаче ще преувеличим, като кажем, че това е най-добрият мултиплейър в историята на компютърните игри до този момент. Броят на участниците може да достигне 32, като всеки седи пред компютъра си и общува с останалите посредством стандартно IRC, вградено в играта. При това положение умението да се работи в екип се оказва от първостепенно значение за постигането на добри резултати.

Самата игра много прилича на пуцалка от първо лице, с тази разлика, че геймплеят е изключително сложен и разнообразен — не е достатъчно само да се убиват гадове, ами трябва да се ходи насам-натам, да се наблюдава, да се дебне, да се издават и приемат заповеди. Когато в играта се включи нов участник, той незабавно бива зачислен към едно от четирите племена и изправен пред голям избор от оръжия и възможни действия. За негово улеснение освен триизмерната картина, която се разкрива пред погледа му, играта включва още два важни екрана: екран на обектите и команден екран.

Играта е интересна и всички фенове на мрежовото пуцане ще я харесат. Да не говорим за IRC маниаците...





Stratego

W'95, P133, 16M, x4

Издател HASBRO INTERACTIVE
Производител MIND'S EYE PRODUCTIONS

Кой не е чувал за *Stratego*? Дори хората, които по принцип никога не играят компютърни игри, все са подочули нещо за него. Изглежда обаче, че в тази стара игра има още живот. Новото *Stratego* на *Hasbro Interactive* излезе на пазара през януари, и то в няколко варианта. На геймърите се предлага съкратена версия на класическата игра, наречена *Ultimate Lightning*, вариант *Ultimate Campaign*, в който всеки играч разполага с по две армии – една на бойното поле и една в резерв, а също и вариант за чеирима играчи *Alliance Campaign* със съответната съкратена версия *Alliance Lightning*. В съкратените игри участват по-малко бойни единици, а във вариантите са въведени някои специални правила, които правят играта по-интересна. Всички тези подробности създават впечатлението, че човек получава повече за едни и същи пари и то наистина си е така.

Както би могло да се очаква, графиката е безупречна, бъгове няма, но за съжаление интерфейсът не е на висота. Най-сериозният проблем може би са твърде високите изисквания за хардуера.

За да върви играта бързо и гладко, ви трябва едва ли не PII-450 с 64MB RAM и 40x SCSI CD-ROM.





Add-on за *Blood II*

Monolith обявиха, че пускат на пазара единствения засега официален add-on за играта си *Blood II*, наречен *The Nightmare Levels*. В пакета са включени шест нови мултиплейър-нива, нов мултиплейър-режим, няколко нови оръжия и герои.

Ripcord в беда

Наскоро се появиха съобщения, че *Panasonic* е изоставил фирмата *Ripcord* на произвола на съдбата. Последствията са, че шест бъдещи заглавия – *Majesty*, *Fading Suns*, *Legend of the Blade Masters*, *Flesh and Wire*, *Spec Ops II* и *New World Order*, ще останат без поддръжка.

Babylon 5 ще поддържа PIII

От *Sierra FX* обявиха, че тяхната бъдеща игра *Babylon 5 Space Combat Simulator* ще включва поддръжка на очаквания Pentium III процесор на *Intel*. Заглавието, което ще излезе през септември, е базирано на излъчената и у нас телевизионна серия.

Патч за *Starcraft*

Според последните информации в Battle.net скоро ще се появи патч за *Starcraft* и *Brood War*. Предназначението му е да коригира някои бъгове, включително „Commander Center sliding bug".

Допълнение за *Unreal*

GT Interactive потвърдиха, че допълнението към *Unreal The Return To Na Pali*, ще се появи в края на март. Пакетът ще включва сингъл и мултиплейър карти, които не са намерили място в оригиналната игра.

Duke Nukem за GBC

През юни тази година се очаква първото появяване на Duke Nukem на екрана на Gameboy Color. Играта ще включва 16 нива, достатъчно оръжия, тайни и, разбира се, обичайния за PC версиите хумор.

Подробности около „американския" Dreamcast

Последните новини около новата конзола на Sega са, че американската ѝ промоция ще бъде през септември и ще струва $ 200. В пакета ще бъдат включени 33.6 модем и демо-диск.

Подробности около „европейския" Dreamcast

Информация от германското Toy Show издаде, че Godzilla и Tetris 4D за Dreamcast няма да бъдат издадени на Запад. В проектите на Sega за първите заглавия, които ще се продават в Европа, влизат 15 игри, между които са: Virtua Fighter 3tb, Sega Rally 2, Sonic Adventure, House of Dead 2, Metropolis, Incoming, Blue Stinger, Buggy Heat и MONACO GP. В европейския пакет освен конзолата ще влиза модем, а освен това е предвидена възможност за включване на специален твърд диск с капацитет 1 Gb. Друга интересна подробност е, че логото на „европейския" Dreamcast ще бъде не оранжево, а синьо. Но така или иначе, това ще проверим след 9.09.1999 г., когато е датата на излизане на конзолата в Европа и Щатите.

Разкрита е тайната на PSX2

След месеци, изпълнени със спекулации относно характеристиките на Playstation 2, най-накрая можем да ви дадем достоверни данни. Те бяха оповестени на конференция в Сан Франциско от Masakazu Suzuoki – един от директорите на Sony Computer Entertainment. Про-

Asteroids

Издател ACTIVISION
Производител ACTIVISION

Новата версия на Asteroids сигурно ще заинтересува както любителите на класическата игра, така и младото поколение геймъри. От теб се иска да стреляш по потоците от астероиди, които се движат все по-бързо и по-бързо, докато най-накрая не се случи неизбежното и сблъсъкът с някоя от тези малки планети не те превърне в шепа космически прах. Целта ти е да събереш максималния брой точки, а това, както може би се досещаш, не е лесна работа.

Activision са постъпили умно, като са оставили и геймплея почти без промени. Все пак за радост на попретенциозните играчи осъвременената версия включва някои допълнителни екстри, като например защитни прикрития или ядрено оръжие, но достъпът до тях е труден и е свързан с преминаване през опасни астероидни зони. Друго нововъведение са тематичните нива, които много разнообразяват играта. Вместо да се луташ в някакво тъмно и безлично космическо пространство, ще имаш възможност да видиш последните лъчи на угасващите звезда или да попаднеш на черни дупки, които ще се опитват да те засмучат. Феновете на мултиплея също имат повод да се радват – за тях е предвидена възможност два космически кораба едновременно да шетат по екрана.







Street Sk8ter

Издател ELECTRONIC ARTS
Производител MICRO CABIN

Благородното изкуство на скейтборда си е спечелило милиони привърженици по целия свят, но за съжаление фирмите за компютърни игри до ден днешен съвсем незаслужено го пренебрегваха. Сега този техен грях е изкупен донякъде от Street Sk8ter на японската фирма Micro Cabin. „Сюжетът" е простичък – състезание по скейтборд из улиците на Лос Анджелис. От играча се иска да събере достатъчен брой точки от различните трикове, които се изпълняват чрез натискане на бутона за скокове и задаване на посоката.

Колко точки ще получиш за определен трик, зависи от скоростта и височината, на която ще скочиш. Всички основни трикове имат аналог в реалния свят, само по-зрелищните изпълнения са плод на въображението.

Звуковите ефекти в повечето случаи са формални и безполезни, но музиката е страхотна. От графиката има какво да се желае – играта върви гладко, но персонажите можеха да бъдат и по-изпипани.

Като цяло обаче отрябва да признаем, че опитът на създателите да направят нещо в този нов жанр се е оказал успешен и бихме могли да очакваме и продължение.







CASTLEVANIA



Издател KONAMI
Производител KONAMI

Серията CASTLEVANIA отдавна вече е станала легенда сред N64-маниаците, но едва тази година геймърите получиха възможност да се насладят на тази игра в 3D перспектива.

Двама герои се подвизават в тази последна версия – любителят на екшъни Reinhardt Scheider и вещият в магиите Carrie Fernandez, като всеки от тях има своя история и своя мисия. Действието е представено от трето лице и това само по себе си не е лошо, като се изключат, разбира се, моментите, в които камерата започва да снима от някой неподходящ ъгъл.

Геймплеят изисква от теб най-вече да се биеш, да скачаш и да разрешаваш някои не особено трудни загадки. Предстоят ти срещи както с обикновени неприятели, така и с гигантски чудовища. На всяко ниво има по едно такова и ако искаш да се отървеш от него, трябва да му хвърлиш хубав тупаник. Изобщо опре ли работата до бой, CASTLEVANIA става много забавна.

Удоволствието щеше да бъде пълно, ако не се налагаше да се правят някои особено трудни скокове. Но няма как, играта си е страшничка, за което допринася и музикалното ѝ оформление.







SMASH BROTHERS

Издател NINTENDO
Производител NINTENDO

Ако сте фенове на Nintendo, обичате бойните игри или просто търсите нещо оригинално и забавно, струва си да обърнете внимание на SMASH BROTHERS. Целта на играта, както може би вече сте се досетили, е да отслабите вашите противници и най-накрая да ги повалите на терена. Когато нападате някой от тях, на екрана се появява скала, която показва каква вреда им нанасяте. Колкото по-голяма е тази вреда, толкова по-лесно ще ви бъде да ги съкрушите впоследствие.

По-начало в играта са предвидени 8 персонажа, но ако я изиграете по няколко различни начина, към тях ще се присъединят и други борци. Ще се срещнете отново с познатите ви Mario, Yoshi, Link и Kirby, старите герои на Nintendo, които ще ви помогнат по-лесно да навлезете в играта. Всеки от тях се движи по определен начин и има свой собствен стил, но тези, които ги познават, едва ли ще бъдат изненадани от поведението им: Yoshi гълта своите противници и после ги изплюва, Link действа със сабя и бомби, Mario хвърля огнени гюлета, а Kirby може да „отнема" уменията на враговете си.







цесорът на новата конзола ще бъде 128-битов, ще работи на честота от 250 MHz и ще обработва до 55 милиона полигона в секунда! В сравнение с тези възможности бледнеят дори Dreamcast и очакваният Vodoo 3. Както и конзолата на Sega, PSX2 ще поддържа графика до 640/480 при 60 кадъра в секунда. Според господин Suzuoki новият чип ще бъде MPEG2 съвместим.

MISSION: IMPOSSIBLE за Playstation

От Infogrames съобщиха, че са започнали конвертирането на играта им MISSION: IMPOSSIBLE за Playstation. Заглавието ще излезе около Коледа и ще включва някои нива, липсващи в N64 версията.

Очаквайте NEED FOR SPEED 4

EA обявиха, че приключват работата по четвъртата част на автомобилния им симулатор NEED FOR SPEED. NEED FOR SPEED: HIGH STAKES ще бъде издаден през март. Играта ще включва осем писти, като на всяка ще бъдат случайно генерирани опасни участъци.

Pocket Station се появи в Япония

Новият продукт на Sony Pocket Station се появи на японския пазар и беше изчерпан веднага. Това допълнение към Playstation представлява мини-конзола, доста напомняща VMS за Dreamcast.

Sega - спонсор на Арсенал?

Както писахме в миналия брой, Sony отрече да има намерение да спонсорира легендата на английския футбол – „Арсенал". Но ето, че наскоро научихме още по-интересна новина – японците от Sega са на път да подпишат четиригодишен договор с отбора на стойност 2 милиона долара годишно. Това ще бъде най-голямата сделка от такъв характер на Острова.

ИЗДАТЕЛ: INTERPLAY



Минимална конфигурация:
Pentium 166 MHz
16 MB RAM
300 MB свободно дисково пространство
4x CD-ROM

Без съмнение появяването на бял свят на *Baldur's Gate* е най-голямото събитие, случило се в зоната на CRPG (ролевите игри с контрол на характеристиките на героите) за последните пет години. Тази игра допринесе за този жанр толкова, колко *Starcraft* и *Total Annihilation* за стратегиите в реално време. И след като човек веднъж се докосне до нея, просто забравя за всичко, направено в тази област досега.



Система за генериране на герои

Най-краткото изказване, което може да се направи за системата, заложена в играта, е: "Абсолютно изчерпателна и най-добре представяща правилата, наречени навремето Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)". Ти можеш да бъдеш боец, магьосник или крадец, като към съответните плюсове и минуси на дадената категория се добавят и тези, които притежава твоята раса или клас. Изборът на външен вид е доста "затруднен" от големия брой лица – женски и мъжки, които са на разположение. За някои герои дори са предвидени специални набори от гласове.





Сюжетна линия

Самата история на
Ти започваш приключени
обаче е предопределено с
на роля в развитието на
тя, на теб не ти е изве
Играта е изградена
(малко неточна дума, н
съпроводени от странични
щи основните ти задачи
Интеракцията с ост
достатъчно опростена и
за разговор с някой от т
реш някоя от фразите,
(А като си припомня как изпи
тръпки ме побиват.) Комуник
какъв начин върху другите пер
репутация. Идеята на та
взето, до "дръж се добр
чат".

Малко екшън

Големи дискусии мож
водене на бой, която при
7, Diablo и *Myth*. Ти може
на изкуствения интелект
им повишаваш нивото н
време на битка просто
врага, за да го атакуваш
да натискаш бутона като
Друга полезна опция е в
формацията на отряда т
диш гърнтовете отпред,
пък разполагат с по-дал
местиш отзад. Веднъж започна
рана с натискане на шпацията.
ти позволява на спокойствие да
да трябва да цъкаш като нено

Мултиплейър

Мултиплейърът в *Baldur's*
този режим винаги е липсвал
играта се поддържа от HEAT.N
Gamespy, с помощта на която





ПРОИЗВОДИТЕЛ: BIOWARE

Препоръчителна конфигурация:
Pentium MMX 233 MHz
64 MB RAM
700 MB свободно дисково пространство
12x CD-ROM

играта не е нещо уникално. ята си като сираче, което от съдбата да изиграе важ- света. Но точно каква ще е естно.

от серии от нелинейни нива о върши работа), които са ни куестове, разнообразява-

аналите герои в играта е функционална. При желание лях, просто трябва да избе- предложени ти от играта. свахме фермани, играейки *Larry I*, ирайки или въздействайки по ня- сонажи, ти си създаваш определена зи система се свежда, общо е с другите, за да те оби-

же да породи системата за лича на смесица между *Ultima* ш да променяш параметрите (AI) на персонажите, като а агресивност, и т. н. По трябва да кликнеш върху без после да ти се налага обезумял (справка – *Diablo*). ъзможността да определиш и. Това позволява да подре- а по-слабите бойци, които екобойни оръжия, да ги из- а, битката може да бъде паузи- Това е много добро решение, което дадеш следващите си заповеди, без рмален по екрана.

Gate е едно добро начало. Именно на CRPG феновете. В момента NET и "върви" с орязана версия на можеш да си намираш противници.





Разбира се, фактът, че самата игра е доста комплицирана, е довел до недотам перфектното изпълнение на мултиплейъра.

Минуси

Една игра, особено мащабна, не може да мине без бъгове. Да вземем за пример *Fallout 2*. Страхотна, огромна игра, но малко недоизпипана. Аз обаче смятам, че това е неизбежно. По подобен начин седят нещата и с *Baldur's Gate*. Въпреки че играта е доста по-стабилна от *Fallout 2*, забелязах някои недоизпипани моменти. Например изпълних един от страничните приключения, преди да съм разговарял с героя, който трябва всъщност да ми го възложи, след което го срещнах, а той изобщо не "загря", че съм изпълнил задачата му. Но това са бели кахъри. Играта определено има много повече плюсове, отколкото минуси.

Заключение

Baldur's Gate е играта, която феновете на RPG чакаха от години. И след пет години игроманите ще я преиграват, както сега това се прави с *Ultima 6* и *Betrayal at Krondor* (велика игра). И за край на моите излияния искам да се съглася с едно от онлайн списанията, което нарече играта *Baldur's GREAT*. Приятна игра!



CREED

INSOMNIA ENTERTAINMENT

The Creed е представител на следващата вълна от екшън-приключенски игри. За съдържанието на играта най-красноречиво говори мотото на производителите от Insomnia Entertainment – „Уби ли някого днес?“. Интерфейсът е ориентиран повече към екшъна – имаш инвентар, широка гама въоръжение и амуниции. Специфичен е фактът, че оръжията ти трябва да бъдат ръчно презаредени след изчерпването на пълнителя. Официалното издание ще включва 35 оръжия, 150 мисии и 15 мултиплейър нива.





NAPOLEON 1813-1814

TALON SOFT

Любителите на историческите битки ще получат нова занимавка – Napoleon 1813-1814. Играта, за разлика от подобните ѝ заглавия, издавани от Talon Soft, ще бъде в реално време и ще обхваща периода от първата атака на Наполеон над Русия до разгрома на войските му в Париж.

Докато изпълняваш кампаниите си, ще се сблъскваш с редица трудности – недостиг на муниции, лошо време, заболявания на генералите ти, проблеми с комуникациите и др. Но да изчакаме до пролетта, то ще си покаже....





MAJESTY

RIPCORD

Новата игра на Cyberlore Studios Majesty по много показатели напомня на смесица между Settlers сериите и Knights & Merchants, но включва и някои интересни нововъведения. Както в традиционните RTS заглавия, така и тук една от основните ти цели е да построиш град за чудо и приказ. На твое разположение са плановете на най-разнообразни постройки, започвайки от ковачница и стигайки до храмове и пазари. Вмъкнат е и елемент на RPG, което още повече ще ви възбуди апетита.





VIVA FOOTBALL

MICROSOFT

Изглежда март ще бъде месецът на футболните симулатори. С огромно нетърпение се очаква излизането на Championship Manager 3 и на Viva Football – пряк конкурент на великата FIFA серия на EA. За да можете да направите някакво предварително сравнение между двете игри, ще ви кажа, че във Viva Football ще има 323 стадиона, 1035 отбора, 16 544 играчи, страхотна 3D графика и нещо, наречено „изкуствен интелект на публиката“. Освен това по-известните играчи ще се движат по собствен маниер.





НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Очаквайте *Spec Ops 2*

Zombie VR Studios усилено работят върху продължението на хита *Spec Ops*. Играта ще включва нов 3D engine, наречен *Viper*, който представлява нещо невиждано досега – безпрецедентен детайл на образите, реализъм и други гъдели.

Демонстрация на *Requiem*

От *3DO* съобщиха, че ще направят демонстрации на тяхната игра *Requiem: Avenging Angel* по време на мероприятието Extreme Annihilation, организирано от *Cyberathlete Professional League* (CPL). Начинанието ще бъде спонсорирано от *Creative Labs*, които от своя страна ще покажат техния продукт *Sound Blaster Live!* заедно с разработената от тях 3D звукова оптимизация EAX (Environmental Audio Extensions).

EAX поддръжка за *Thief*

Looking Glass пуснаха наскоро патч, който добавя EAX поддръжка за *Sound Blaster Live!* към тяхната страхотна игра *Thief: The Dark Project*. Пакетът щял да добави повече реализъм и обемност в озвучаването на играта.

GOD сключва сделки

От *Gathering of Developers* обявиха, че са подписали петгодишен договор с дъщерната фирма

CARMAGEDDON

SCI GAMES GROLIER

В момент, в който светът вече се забавлява с Carmageddon 2 за PC, момчетата от SCi Games със закъснение решиха да конвертират първата част на играта за Playstation. За да привлекат вниманието на геймърите, разработчиците са добавили нови писти и автомобили – общо 30 на брой, включително любимите на заклетите геймъри модели от PC версиите на играта.

Графично заглавието изглежда добре, като са добавени и някои светлинни ефекти. Играта ще поддържа кормило и Dual-Shock.





GRAN TURISMO 2



След излизането си на пазара през 1998 г. Gran Turismo постави нови стандарти за рали-симулаторите. За радост на всички автомобилни маниаци от Sony дойде официално съобщение, че към средата на 1999 г. можем да очакваме втора част на миналогодишния хит. В Gran Turismo 2 ще включва над 400 коли и повече от 20 трасета. Хардуерът на застаряващата конзола ще бъде насилен до максимума на възможностите си. От Sony обещават и подобрение на изкуствения интелект на съперниците ти.



QUAKE II

ACTIVISION SEGA

Quake II е супер, нали? Е, това в скоро време ще разберат и собствениците на Nintendo 64.

А преди това нагледайте се на картинките!







UNDER COVER

Under Cover е последното допълнение на Sega към техния списък с бъдещи заглавия за японския Dreamcast. Изглежда отново ще се поставят нови стандарти в графичното оформление на игрите. Играчите ще са в ролята на полицай под прикритие от близкото бъдеще (2025 г.). От тях ще се изисква да се вживяват в различни роли и да водят престрелки с „лошите", когато ги разкрият. Все още нямаме информация за датата на излизане на играта в САЩ и Европа.





НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

на *Take 2 Interactive – Rockstar Games*. *Rockstar Games* ще има правото да издава видеоверсии на игрите, издавани за PC от *GOD*. В момента фирмата разработва следните игри: *Railroad Tycoon II* (PSX), *Max Payne* (*Dreamcast*) и *KISS: Psycho Circus* (PSX, GBC). В „замяна" *GOD* ще получи правата за издаване на PC версии на заглавията, разработвани от *Rockstar Games* на територията на Северна Америка. Въпросните игри включват *Darkstone*, *Grand Theft Auto – London* и *Grand Theft Auto 2*.

Новини около *Diablo II*

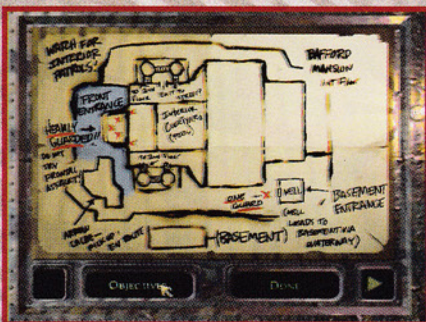
Bill Roper от *Blizzard* разкри аспирациите си към *Diablo II*, очаквана по-късно тази година: „Целта ни е да направим разликата между *Diablo II* и *Diablo* такава, каквато беше тя между *Warcraft II* и *Warcraft*. Искаме хората да играят тази игра с месеци и да спечелим нови привърженици на RPG жанра."

Half Life е недостижима

Half Life стана най-бързо продаващата се игра на *Sierra* през цялата ѝ 20-годишна история. През първите осем седмици на пазара от нея бяха продадени повече от половин милион копия. В Интернет в момента има повече от 500 фен-сайта, посветени на заглавието, повече от 100 от тях обновяват съдържанието си ежедневно.

THIEF: THE DARK PROJECT

Изисква се patch 1.33.
Преминаване на нивото:
Докато играете, натиснете [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [End].
Избор на ниво.
Направете backup на файла „Dark.cfg" и след това с текстообработваща програма добавете ред „starting_mission [Номер на мисията]". След това изберете нова игра за да играете тази мисия.
Пари.
Направете backup на файла „Dark.cfg" и след това с текстообработваща програма добавете ред „cash_bonus [сума]".





DELTA FORCE

Докато играете, натиснате ' и после въведете следните кодове:
РЕЗУЛТАТ КОД
Безсмъртие – iwillsurvive
Невидим – closetoyou
Пълно снаряжение – takeittothelimit
Експертен Комп – hitmewithyourbestshot



TRESPASSER

Преминаване на нивото.
Докато играете задръжте [Ctrl] + [Shift] + Q +W и след това отпуснете W.
Тайно ниво.
Отидете в Research Center в града. Отидете при стълбите, обърни се на 90 градуса надясно, преди да се изкачиш. Отидете право при блокираната порта. Минете през блокадата за да достигнеш до вратата, която е заключена от чифт лъчи. Покатерете се, докато стигнеш до върха. Твоят герой не може да падне на отсрещната страна. Тръгнете по върха на портата докато достигнете до стената вдясно. Качете се на върха на стената през църквата и къщата на Hammond. Стъпете върху върха на стената и ще достигнете тайно ниво, в което има много предмети.
Кодове.
Докато играете натиснете [Ctrl] + [F11] и след това въведете един от следните кодове:
РЕЗУЛТАТ КОД
Безсмъртие, но бавно тичане – invul
Безброй куршуми – woo
Високо скачане и бавно тичане – bionicwoman
Поглеждане на местоположението – loc
Поглеждане на крайния резултат – win
Увеличаване на „gore" нивото – gore 2
Динозаврите спират – dinos
Показване на интерактивните обекти – bones





RETURN FIRE 2

Избор на карта.
Отиди на екрана за избор на ниво. След това кликнете на следните 4 болта (в този ред) на кутията горе вдясно, която показва вашето име: горе-ляво, горе-дясно, долу-ляво, долу-дясно. След това натиснете курсорните клавиши за избор на ниво.
Великденско яйце:
Докато играете натиснете "~" и въведете „easter!".
Убийствен джип:
Докато сте в командния бункер, натиснете „~" и въведете „fubar!".
Ще се появи возило, което гърми от един удар.



MYTH 2

Избор на ниво.
На заглавния екран задръжте [shift] и изберете нова игра. След това можете да изберете всяко единично ниво.
Незабавна победа.
Докато играете, задръжте [Ctrl] + [Alt] и натиснете [+].
Незабавна загуба.
докато играете задръжте [Ctrl] + [Alt] и натиснете [–].



FIFA '99

Безкраен бюджет
на екрана за промяна на отборите натисни L1, L2, R2, R1, O, X, Квадрат, Триъгълник, , Start, Select.
Отбор Атланта.
Спечели купата с Бразилия на трудност „professional". След това избери „Custom Cup" и извикай „International Team".
Роналдо:
Можете да го намерите в играта под името A.Calcio в Интер или Бразилския национален отбор.



NINJA SHADOW OF DARKNESS

Избор на ниво:
Махни всички мемъри карти от Playstation-а. След това, когато се появи „Checking Memory Card", натисни L2 (3), R2(3). Ако всичко е наред трябва да се появи надпис "DELS LEVEL CHEAT ON".
Безсмъртие и предмети:
паузирай играта и натисни L2,R2, L2(3), R2(3), O, Триъгълник, Квадрат, O, Триъгълник, Квадрат. Ако всичко е наред ще чуеш звук и Нинджата ще се превърне на скелет. Ще станеш безсмъртен и ще имаш всички предмети. Ако повториш всичко отново, ще се превърнеш в нинджа, но предметите ще останат.
Избор на оръжие:
паузирайте играта и натиснете R2(3), L2(3), R2(3), L2(6). След това махнете паузата и ще имате ново оръжие.
Намаляване на енергията на BOSS-а:
паузирайте играта докато се биете с BOSS-а и натиснете L2(3), R2(3), Триъгълник (6), за да намалите живота на противника
Бебе:
когато започне да мига „Start" натисни L2(3), Select (3), R2(3).

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Въведи един от следните кодове на екрана „Enter chat". Ако сте го въвели правилно, кодът ще се появи на екрана. След това изберете „heats" опцията и маркирайте желания код. Всички кодове могат да бъдат записани при достигане на „Save Point".



Big cheat
Въведи „BEWAREOBLI-VIONISATHAND". Това отключва всички кодове във „Cheat" менюто.
Juan's cheat
Въведи „HEEERESJUAN". Лицето на Juan ще се вижда на всички живи знаци.
Zach attack cheat
Въведи „AAHGOO". Бебешкото лице на Zach ще се появи на всички златни знаци и те ще станат сини.
Gouraud shading
Въведи „WHATSATEXT-UREMAP". Това ще змени сенките с наситени цветове.
Frooty stripes
Въведи „FROOTSTRIPE". Цялото обкръжение ще придобие цветовета на дъгата.
Blackout mode
Въведи „LIGHTSOUT" Цялото обкръжение ще придобие тъмен цвят.
Pen and ink mode
Въведи „IGOTABFA" Това ще направи графиката черно-бяла.
Stick man mode
Въведи „HOLASTICKBOY".
Big head mode
Въведи „UBERNOODLE".
Big hands and feet
Въведи „STOMPEM".
Small enemy heads
Въведи „PIPSQUEAK".

История на игрите: ATARI 2600





Когато популярността на *Pong* започва да намалява (съчетано с излизането на пазара на *Fairchild Channel F* – първата система с програмируеми ROM касети), *Atari* трябвало да се съобразят с факта, че пазарът на конзоли, на които може да се играе само една игра, изчезва безвъзвратно. И така, през 1976 година фирмата започнала работа по проекта *Stella* – нова видеоигра, базирана на касети.

В момента, в който разработката стигнала края си, в *Atari* осъзнали, че няма да имат средства, с които да вкарат изделието си в производство. Nolan Bushnell (основателят на фирмата) имал нужда от капитал и затова продал компанията си на *Warner Communications* за 28 милиона долара през октомври 1976 г. Фирмата купувач искала *Atari* да диктува пазара на видеоигри и водена от тази идея, инвестирала в начинанието над 100 милиона долара. През октомври 1977 г. *Stella*, преименувана вече на *VCS*, излязла официално на пазара на цена от 249.95 щатски долара. В началото към нея имало девет игри, но като цяло стартът на продажбите бил доста разочароващ.

След дълги препирни с *Warner* през 1978 г. Bushnell напуснал *Atari*, като подписал петгодишно споразумение да не се съревновава с бившите си партньори на видеопазара. През следващата 1979 година популярността на домашните видеоигри стремително тръгнала нагоре, но за *VCS* нещата не седели по същия начин. Положението се променило през януари 1980 г., когато *Atari* пуснали вариант на касетка на аркадната игра *Space Invaders*. Последвал бум от продажби както на самата игра, така и на самата конзола. Успехът на фирмата е помрачен единствено от напускането на четирима от най-добрите ѝ програмисти, които впоследствие основали небезизвестната фирма *Activision*, която станала създател на едни от най-добрите игри за *VCS*.

През 1981 г. излезли и последните игри за *VCS*, наречени по това време *Atari 2600*. През следващата 1982-ра фирмата пуснала на пазара нова конзола – *Atari 5200*, която обаче имала частичен успех поради лошо направените джойстици и несъвместимостта ѝ с все още популярните игри за *VCS*. Същата година *Atari* направили един верен и един грешен ход. Първо, те пуснали касета за *Atari 2600* с великата игра *Pac-Man*, която направо съживила застаряващата конзола. В края на годината пуснали лошо направената *E.T.* – едноименна игра с филма, станал любим на малки и големи. За да я създадат, те трябвало да платят 21 милиона долара за лиценз, а от 3 милиона копия продали само 1 милион.

Въпреки тези неудачи, армията от почитатели на *Atari 2600* била толкова голяма, че преките ѝ конкуренти *Coleco Vision* и *Intellivision* имали приставки, с помощта на които е можело да се играят и игри за *VCS*. Последвали години на бавно падение на фирмата и де факто тя преустановила съществуването си през 1996, когато била закупена от *JTS* – фирма-производител на твърди дискове. Миналата година обаче се появиха съобщения, че *Hasbro*, които откупиха *Atari* от *JTS*, смятат да възстановят славата на името, като издадат най-известните заглавия от голямата библиотека на великата конзола *Atari 2600*. Дано да успеят в начинанието си...

ВНИМАНИЕ!

Всички игромани, които са пропуснали да се снабдят със сп. ИГРОМАНИЯ броеве от 1 до 10 или с брой 1 на библиотека ИГРОМАНИЯ (*Tekken 3*), могат да направят това на адреса на редакцията: София, ул. „Братя Миладинови" 58, тел. 319 007.

Цените са, както следва:

бр. 1 до бр. 8 и бр. 10 – 990 лева;
бр. 9 – 1500 лева;
***Tekken 3* – 2500 лева.**

Тези от вас, които искат да получат някое от тези списания по пощата, следва да платят с пощенски запис съответната сума плюс 300 лева за разходи по следната сметка на фирма „Мултимедиа" ООД: No 1010178115, б. код 20084232, ТБ ОББ – клон „Доверие", София и с писмо до редакцията да уточнят кои броеве трябва да им бъдат изпратени.

Побързайте, количествата са ограничени!

ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име: ....
Адрес: ....
Текст: ....
....
....

Безплатна (до 7 думи) ❐ **Платена (над 7 думи)** ❐

Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).

От всички, които събраха повече от 10 верни отговора от седемте талона, голямата награда – Sega Saturn, печели Добрин Кирилов от Варна, ЕГН: 8605021023.

Честито Добрине!

Заповядай в магазина на фирма „Пулсар" в гр. София, на ул. „Сердика" 28, да си получиш наградата.

МАЛКИ ОБЯВИ

➲ ***831053*** Продавам *Sega Megadrive II*, маркови, 1 година гаранция. Цена 90$.

➲ ***831053*** Продавам *Sony Playstation*, маркови, 1 година гаранция.
Цени: *PSX*+джойстик – 175$, *PSX+Dual shock* – 185$, *PSX*+два джойстика и мемъри карта, 15 блока – 195$.

➲ ***0601/27816*** Заменям диск Demo/Version 5-1997 за други.

➲ ***2922816*** Продавам оригинален *Megadrive* с 1 касета – 70 000 лева.

➲ ***034/29302*** Търся играта *Leisure Suit Larry*.

➲ ***721116*** Продавам *386DX 40 MHz*, копроцесор, 8 Mb RAM.
Купувам харддиск от 80 до 500 Mb, цена до 30$, вечер.

➲ ***361312*** Продавам *Sega Master System II* със 7 касети.

➲ ***4694131*** Търся играта *Commandos*, спешно.

➲ ***442617*** Купувам CD *„PC Games Mania 97“*.

➲ ***032/864125*** Търся *Conquest Fonth*, продавам игри – изгодно.

➲ ***761667*** Продава *Sega Saturn*, оборудвана, 6 CD.

➲ ***2922644*** Продавам игри на дискове за PC.

➲ ***088/700541*** Продавам Сатурн с 5 CD. Супер Нинтендо!

➲ ***056/33747*** Продавам Sega Mega Drive II+ 2 джойстика – нови, оригинални. Цена: 80$.

➲ ***0601/27816*** Купувам гумички за джойстик – *Sony Playstation..*

➲ ***0601/27816*** Продавам ново *Sony Playstation*.

➲ ***0601/27816*** Заменям оригинален диск PSX “Eliminator” – 1998 г.

➲ ***629605*** Продавам три касети за Нинтендо 64.

В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания“ (виж стр. 14).
Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).
Плащането става в брой на адреса на редакцията - София, ул. „Братя Миладинови“ 58, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон „Доверие“, София.

ЦЕНИ ЗА РЕКЛАМА

I корица	5000 лв./кв. см
До главата	10000 лв./кв. см
16-а стр.	3000 лв./кв. см
Вътрешна стр.	2000 лв./кв. см

ОТСТЪПКИ:

от 200 х. лв. до 500 х. лв.	*2%*
от 500 х. лева до 1 млн. лв.	*5%*
над 1 млн. лв.	*10%*

Цените са без ДДС.

Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ. *Редколегия* ПЕТКО ДИЛЧЕВ, ДИМИТЪР ДИЛЧЕВ. *Дизайн и предпечатна подготовка* МАРГАРИТА ТРИФОНОВА. *Художник* ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ
ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X

Адрес на редакцията:
София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,
E-mail: gamemania@multimedia.bg
В списанието са използвани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

ISSN 1311-090X







ТЪРСЕТЕ БР. 2 НА БИБЛИОТЕКА „ИГРОМАНИЯ"—
SPYRO THE DRAGON!